E-MOTION

SCENARIO

E-Motion takes place in the sub-atomic world where particles can be brought into existence, accelerated, collided and destroyed. Strange elastic bonds can form between particles and complex lattices will block your path. But beware: nothing is stable in this strange world, and only the most experienced and expert nuclear pilots can prevent particle melt-down ......

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

CBM 64/128 Disk: Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically.

SPECTRUM Cassette: Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD Cassette: Press **CTRL** and **SMALL ENTER** keys then press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD Disk: Type **RUN "DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

ATARI ST & CBM AMIGA: Virus precaution: switch off your computer and wait 10 seconds. With the game disk in drive A or dfØ, switch the computer on. The game will load and run automatically. When the music starts, the loading is complete.

PC: Insert the game disk into drive A: Type **A:** and press **RETURN** to set the drive and then type **EMOT** at the prompt followed by a space and one of the following options: **C** = CGA, **E** = EGA, **T** = TGA, **V** = VGA.

You *must* specify one of these graphics modes when loading the game. Additionally the following option keys are available.

Q for no sound effects or music.

A for Ad Lib support (An Ad Lib card must be connected and the Ad Lib drivers included with your Ad Lib card already loaded before you start loading E-Motion).

To install on a hard disk, copy all the files into a folder on the hard disk, but the original floppy disk must be present both for copy protection and (on the ST & Amiga only) because the high scores can only be saved to the original game disk.

GAMEPLAY

E-Motion gives you control of a ship which can be rotated left and right, and moved in the direction it is currently facing. The ship is used to push coloured spheres around the screen and each sphere may be one of three different colours (contain one of three different shapes). At the start of a level, these spheres pulsate slowly, but as the levels progress they pulsate faster and faster until finally they explode. Every time a sphere explodes, energy is lost (indicated by a bar at the top of the screen). When the energy bar reduces to zero, a life is lost, when all lives are lost the game is over. The strategy is to avoid the exploding spheres by pushing two spheres of the same colour (same shape) together, whereby they'll both disappear harmlessly. If you should accidentally push two differently coloured (different shaped) spheres together, a small pod is formed. Initially this can be picked up for an energy recharge, but if left alone for too long it grows into a new full-sized sphere, which must itself then be disposed of. The level finishes when there are no spheres left on screen. If there is only one sphere left on screen then obviously it cannot be disposed of by pushing it into another one, so it explodes immediately, to finish the level.

To complicate your progress, there are pipes scattered around the screens which both your ship and the spheres will bounce off. On some levels spheres are joined by elastic bonds which means that to push one around will result in it dragging other spheres (or even your ship) with it. Most levels have all the spheres that you need to finish, but a few higher levels leave some of them out which forces you to make new spheres by pushing different coloured ones together.

Every fourth level is a bonus level where you have the chance to score bonus points but you cannot lose a life. There are three different types of bonus level and each one contains instructions as to what must be done to score points.

There are 50 levels in all and upon completion of all levels comes the congratulations sequence.

There are 5 secret bonuses to be discovered throughout the game. When each one is found, a message flashes up at the end of the level it was found on.

GETTING STARTED

E-Motion requires a colour monitor and is best played with a joystick (though the keyboard can be used). When the game has loaded, the title screen is displayed, followed by the high score page and then a demo mode. Watching the demo mode will give you an idea of what to expect when you start a game. Press the **FIRE** button to take you to the opening menu, where you can preset all of your options.

MODE: NORMAL, PRACTICE OR DEMO

NORMAL MODE: play the game. PRACTICE MODE: try the first five levels but without the balls ever exploding. DEMO MODE: runs the same demo sequence which is seen in the attract mode.

PLAYERS: ONE OR TWO

E-Motion can be played by two players simultaneously, each controlling their own ship. Both players must co-operate to finish a level. The players share one joint score.

JOYSTICK/KEYBOARD CONTROLS

These can be set according to preference. **Note:** On the Atari ST, playing a two player game with both players on the keyboard will be restricted because only two keys can can be detected at once.

CONTROL MODE: NORMAL OR ALTERNATIVE

The mode that most people will recognise at once is the left-right-thrust mode used as a default. As an alternative, though, there is another mode where left and right work as normal but up accelerates and down brakes.

ROTATION SPEED: FAST OR SLOW

If you find it difficult to control your ship, try adjusting your rotation speed to slow instead. The ship will then rotate at half speed.

After selecting your options, press **FIRE** to start the game. Your preferences are remembered for the rest of the session, so you can go straight past the menu by pressing **FIRE** twice in succession from the title page.

CONTROLS

	CBM 64	SPECTRUM	AMSTRAD	ATARI ST/AMIGA /IBM PC
PLAYER 1				
UP	W	Q	Q	W
DOWN	X	A	A	X
LEFT	A	Z	Z	A
RIGHT	S	X	X	S
FIRE	SPACE	C	C	SPACE
PLAYER 2				
UP	I	P	P	↑ or 8 numeric keypad
DOWN	,	L	L	↓ or 2 numeric keypad
LEFT	K	B	B	← or 4 numeric keypad
RIGHT	L	N	N	→ or 6 numeric keypad
FIRE	RETURN	M	M	0 numeric keypad
GENERAL				
PAUSE	P	H	H	P
QUIT	CBM KEY	F&G	ESC	ESC
SAVE GAME	D			
RESTORE SAVED GAME	R			
SOUND EFFECTS ON/OFF				F9

	CONTROL MODE 1	CONTROL MODE 2
UP		THRUST
DOWN	FLIP	DECELERATE
LEFT	ROTATE LEFT	ROTATE LEFT
RIGHT	ROTATE RIGHT	ROTATE RIGHT
FIRE	THRUST	FLIP

SCORING

Points are awarded for pushing spheres together; either 200, 250 or 300 points depending on the colour of the spheres. At the end of each level, a 500 point bonus is awarded if no pods are created. A 1,000 point bonus is awarded if no spheres explode during the level. An extra life is awarded for every 20,000 points.

E-Motion was conceived, designed and programmed by The Assembly Line. Additional artwork by Blue Turtle. 8-bit conversions by the Code Monkeys. Technical and administrative support by U.S. Gold Ltd.

Manufactured and distributed by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

E-MOTION

SZENARIO

E-MOTION spielt in einer sub-atomaren Welt, in der Partikel geschaffen werden, sich beschleunigen, kollidieren und zerstört werden. Zwischen den Kugeln gibt es merkwürdige elastiche Bänder, und komplizierte Gitterwerke versperren den Weg. Aber aufgepaßt; nichts in dieser merkwürdigen Welt ist von Dauer, und nur die erfahrensten und besten Piloten können di Partikelverschmelzung verhindern...

LADEANWEISUNG

CBM 64/128 Kassette: SHIFT- und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. Auf dem Kassettenrekorder PLAY drücken.

CBM 64/128 Disk: LOAD"*",8,1 tippen und RETURN drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

SPECTRUM Kassette: LOAD"" tippen und ENTER drücken. PLAY auf dem Kassettenrekorder drücken.

SCHNEIDER Kassette: CTRL- und kleine ENTER-Taste gleichzeitig drücken. PLAY auf dem Kassettenrekorder drücken.

SCHNEIDER Disk: RUN"DISK tippen und ENTER drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

ATARI ST & CBM AMIGA: Virusschutz: Computer ausschalten und zehn Sekunden warten. Wenn die Spieldiskette in Laufwerk A oder dfØ ist, den Computer anschalten. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Wenn die Musik anfängt, ist der Ladevorgang beendet.

PC: Die Spieldiskette ins Laufwerk A einlegen: A: tippen und RETURN drücken, um das Laufwerk einzurichten. Wenn A> erscheint, EMOT eingeben und RETURN drücken, dann einmal auf die LEERTASTE drücken und eine der folgenden Optionen eingeben: C = CGA, E = EGA, T = TGA, V = VGA.

Einer dieser Bild-Modi *muß* beim Laden des Spiels spezifiziert werden. Zusätzlich sind folgende optionale Funktionen verfügbar:

Q für keinen Sound-Effekt oder Musik.
A für Ad Lib-Hilfe (eine Ad Lib-Karte muß angeschlossen sein und der Ad Lib-Driver muß zusammen mit der Karte schon vor dem Laden von E-MOTION geladen sein).

Um das Programm auf einer Festplatte zu installieren, alle Dateien in einen Ordner auf der Festplatte kopieren, aber die originale Diskette muß im Laufwerk bleiben, sowohl für den Kopierschutz, als auch (nur bei ST & Amiga) für die Scores, die nur auf der originalen Spieldiskette gespeichert werden können.

SPIELVERLAUF

E-MOTION gibt Ihnen die Kontrolle über ein Schiff, daß nach links oder rechts, sowie in die Richtung, in die es gerade zeigt, bewegt werden kann. Mit dem Schiff werden verschiedenfarbige Kugeln (drei Farben) über den Bildschirm gestoßen. Am Anfang jedes Levels pulsieren die Kugeln langsam, werden dann aber mit der Zeit immer schneller bis sie schließlich explodieren. Dabei wird jedesmal Energie verbraucht (der Energieverlust wird oben im Bild durch einen kleinen Balken angezeigt). Wenn der Energiestand auf Null fällt, ist ein Leben verloren, wenn alle Leben verloren sind, ist das Spiel beendet. Die Spielstrategie besteht darin, zwei Kugeln einer Farbe zusammenzuführen, wodurch beide verschwinden, ohne Schaden anzurichten. Wenn man versehentlich zwei Kugeln verschiedener Farbe zusammenführt, wird eine kleine Hülse gebildet. Sie kann anfänglich als Energienachschub aufgesammelt werden. Wenn das jedoch nicht schnell genug passiert, wird sie zu einer neuen Kugel! Das Level ist beendet, wenn sich keine Kugeln mehr auf dem Bildschirm befinden. Wenn nur noch eine Kugel im Level ist, kann man sie logischerweise nicht mit einer anderen zusammenführen. Deshalb explodiert sie sofort, um das Level zu beenden.

Um die Sache zu erschweren, befinden sich überall im Level Röhren, in die Schiff und Kugeln geraten. In einigen Levels kann man die Kugeln mit elastischen Bändern verbinden. Stößt man eine Kugel an, zieht man die anderen Kugeln mit, eventuell sogar das eigene Schiff. In den meisten Levels gibt es genügend Kugeln, um sie zu beenden. In einigen schwierigeren gibt es jedoch zu wenige, so daß man gezwungen ist, Kugeln verschiedener Farben zusammenzuführen, um neue zu schaffen.

Jedes vierte Level ist ein Bonuslevel, in dem man Bonuspunkte gewinnen kann, ohne ein Leben zu verlieren. Es gibt drei verschiedene Bonuslevel, und jedes enthält Anweisungen, was zu tun ist, um Bonuspunkte zu erzielen.

Insgesamt gibt es fünfzig Level. Wenn sie alle beendet wurden, folgt die Glückwunschsequenz.

Während des Spiels können fünf geheime Bonuslevel entdeckt werden. Wenn einer entdeckt wurde erscheint am Ende des Levels eine entsprechende Mitteilung.

FERTIG ZUM SPIEL

Für E-MOTION braucht man einen Farbmonitor. Es wird am besten mit dem Joystick gespielt (obwohl auch die Tastatur benutzt werden kann). Wenn das Spiel geladen ist, folgt der Titelbildschirm, die Score-Liste, und dann der Demo-Modus.

Beobachten Sie den des Demo-Modus, um so eine ungefähre Vorstellung von dem zu bekommen, was bei Spielbeginn zu erwarten ist. Durch Drücken von **FEUER** erscheint das Optionsmenü.

MODUS: NORMAL, ÜBUNG ODER DEMO

Im NORMALEN MODUS wird das Spiel gespielt. Im ÜBUNGSMODUS werden die ersten Stufen ausprobiert, ohne daß jemals eine Kugel explodiert. Im DEMO-MODUS wird dieselbe Sequenz wie beim Spielbeginn im »Attract«-Modus gezeigt.

SPIELER: EIN ODER ZWEI

E-MOTION kann von ein oder zwei Spielern gleichzeitig gespielt werden. Jeder Spieler hat sein eigenes Schiff. Um eine Stufe zu beenden, müssen sie kooperieren. Sie teilen die gesammelten Punkte.

JOYSTICK/TASTATUR-STEUERUNG

Wählen Sie für die Kontrolle zwischen Tastatur und Joystick. Hinweis für ATARI ST: Wenn in Zwei-Spieler-Modus beide Spieler die Tastatur gewählt haben, wird das Spiel im Ablauf behindert, da nur zwei Tasten gleichzeitig erkannt werden können.

KONTROLL-MODUS: NORMAL ODER ALTERNATIV

Der meistgebrauchte Modus ist der Rechts-Links-Schub-Modus, voreingestellt ist. Als Alternative dazu gibt es den zweiten Modus, in dem rechts und links normal funktionieren, aber hoch beschleunigt und runter abbremst.

DREHUNGSGESCHWINDIGKEIT: LANGSAM ODER SCHNELL

Wenn Ihnen die Lenkung des Schiffs Probleme bereitet, können Sie die Geschwindigkeit auf LANGSAM einstellen. Das Schiff dreht sich dann nur mit halber Geschwindigkeit.

Drücken Sie nach der Wahl einer Option **FEUER**, um das Spiel zu beginnen. Ihre Einstellungen werden für den Rest des Spieles beibehalten können Sie bei neuem Spielstart nach der Titelseite. Sie können das Menü bei erneutem Spielstart durch zweimaliges Drücken von **FEUER** überspringen.

STEUERUNG

	CBM 64	Spectrum	Schneider	Atari ST/Amiga IBM PC
SPIELER 1				
Hoch	W	Q	Q	W
Runter	X	A	A	X
Links	A	Z	Z	A
Rechts	S	X	X	S
Feuer	Leertaste	C	C	Leertaste
SPIELER 2				
Hoch	I	P	P	↑ oder 8 der des Ziffernblocks
Runter	,	L	L	↓ oder 2 der Ziffernblock
Links	K	B	B	← oder 4 der Ziffernblock
Rechts	L	N	N	→ oder 6 der Ziffernblock
Feuer	RETURN	M	M	0 Ziffernblock
ALLGEMEIN				
Pause	P	H	H	P
Abbrechen	CBM-Taste	F & G	ESC	ESC
Speichern	D			
Gespeichertes Spiel Laden	R			
Sound-Effekte				F9

	KONTROLL-MODUS 1	KONTROLL-MODUS 2
Hoch		SCHUB
Runter	UMDREHUNG	VERZÖGERN
Links	DREHUNG LINKS	DREHUNG LINKS
Rechts	DREHUNG RECHTS	DREHUNG RECHTS
Feuer	SCHUB	UMDREHUNG

PUNKTE

Für jedes Kugelpaar gibt es je nach der Farbe 200, 250 oder 300 Punkte. Wenn in einem Level keine Hülsen entstanden sind, gibt es 500 Bonuspunkte. Ein Bonus von 1 000 Punkten winkt als Belohnung, wenn in diesem Level keine Kugel explodiert ist. Für jeweils 20 000 gesammelte Punkte bekommt man ein neues Leben geschenkt.

E-MOTION wurde von »The Assembly Line« entworfen und programmiert. Zusätzliches Bildmaterial von »Blue Turtle«, 8-bit Konvertierung von »The Code Monkeys«. Technische und administrative Hilfe von U.S. Gold Ltd.

Herstellung und Verteilung durch U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

E-MOTION

SCENARIO

E-Motion se déroule dans l'univers des atomes où les particules peuvent être créées, accélérées, heurtées et détruires. D'étranges liens élastiques peuvent se former entre les particules, et des treillis complexes vous bloqueront le chemin. Mais attention: Rien n'est stable dans ce monde étrange et seuls les pilotes experts en nucléaire les plus expérimentés peuvent empêcher la fonte des particules ...

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette: Appuyez en même temps sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** et appuyez sur **RETURN.** Appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassettes.

CBM 64/128 Disque: Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN.** Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM Cassette: Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER.** Appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassettes.

AMSTRAD Cassette: Appuyez sur les touches **CTRL** et **PETIT ENTER,** puis appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassettes.

AMSTRAD Disque: Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER.** Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

ATARI ST & CBM AMIGA: Par mesure de précaution anti-Virus, éteignez votre ordinateur et attendez 10 secondes. Avec le disque de jeu dans le lecteur A ou DFØ, rallumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Le commencement de la musique indique que le chargement est terminé.

PC: Insérez le disque de jeu dans le lecteur A; Tapez **A:** et appuyez sur **RETURN** pour déterminer le lecteur, puis, à l'incitation, tapez **EMOT** suivi d'une espace et de l'une des options suivantes: **C** = CGA, **E** = EGA, **T** = TGA, **V** = VGA.

Vous devez spécifier l'un de ces modes graphiques lorsque vous chargez le jeu. De plus, les touches des options suivantes sont disponibles:

Q Sans effets sonores ni musique.

A Soutien Ad Lib (il faut relier une carte Ad Lib à l'ordinateur et les programmes Ad Lib inclus dans votre carte Ad Lib doivent être déjà chargés avant que vous ne commenciez à charger E-Motion).

Pour installer le jeu sur un disque dur, copiez tous les fichiers sur un dossier du disque dur, mais la disquette originale doit être presente à la fois pour la protection de copie et (seulement sur ST & Amiga) parce que les meilleurs scores ne peuvent être sauvegardés que sur la disquette originale.

LE JEU

E-Motion vous donne le contrôle d'un vaisseau que vous pouvez faire tourner à gauche et à droite et avancer dans la direction dans laquelle il est orienté. Le vaisseau sert à pousser des sphères colorées autour de l'écran, et chaque sphère peut être de trois couleurs différentes (ou des 3 formes différentes possibles). Au début d'un niveau, ces sphères émettent des pulsations lentes, mais à mesure que l'on gravit les niveaux, elles émettent des pulsations de plus en plus rapides, jusqu'à finalement exploser. Chaque fois qu'une sphère explose, on perd de l'énergie (ce qui est indiqué par une barre en haut de l'écran). Lorsque la quantité d'énergie est réduite à zéro, vous perdez une vie, lorsque toutes les vies sont perdues, le jeu est terminé. La tactique consiste à éviter l'explosion des sphères en poussant deux sphères de la même couleur (ou de forme similaire) l'une contre l'autre; de cette façon, elles disparaissent toutes les deux de manière inoffensive. Si, par erreur, vous poussez deux sphères de couleurs (ou de forme différente) différentes l'une contre l'autre, une petite capsule se forme. Au début, elle peut être ramassée et servir de recharge d'énergie, mais si elle reste isolée trop longtemps, elle se transforme en une nouvelle sphère de grandeur normale, dont il faudra se débarrasser. Le niveau est terminé lorsqu'il n'y a plus de sphères sur l'écran. S'il ne reste qu'une seule sphère sur l'écran, on ne peut évidemment pas la détruire en la poussant contre une autre sphère, elle explose donc immédiatement pour terminer le niveau.

Pour compliquer votre tâche, il y a des tuyaux répartis sur les écrans, sur lesquels votre vaisseau comme les sphères rebondiront. Sur certains niveaux, les sphères peuvent être reliées par des liens élastiques, ce qui signifie que si vous poussez l'une d'entre elles, vous entraînerez d'autres sphères (ou même votre vaisseau) avec elle. La plupart des niveaux renferme toutes les sphères dont vous avez besoin pour terminer, mais sur certains niveaux supérieurs, certaines sphères isolées restent, ce qui vous oblige à créer de nouvelles sphères en poussant différentes sphères colorées les unes vers les autres.

Tous les 4 niveaux, vous avez un niveau 'bonus': vous avez la possibilité de marquer des points de bonus mais vous ne pouvez perdre de vie. Il y a trois différents types de niveau 'bonus' et chacun contient des instructions sur ce qui doit être fait pour marquer des points.

Il y a 50 niveaux en tout et lorsque tous les niveaux sont terminés vient la séquence des félicitations.

Il y a 5 bonus secrets à découvrir pendant le jeu. Lorsqu'un bonus est découvert, un message clignote à la fin du niveau sur lequel il a été trouvé.

POUR COMMENCER

E-Motion nécessite un moniteur couleur et il est préférable de jouer avec un joystick (bien que le clavier puisse être utilisé). Lorsque le jeu est chargé, l'écran des titres apparait, suivi par la page des meilleurs scores, puis d'un mode démonstration. En regardant le mode démonstration, vous aurez une idée de ce à quoi il faut s'attendre lorsque vous commencerez un jeu. Appuyez sur le bouton **FEU** pour aller au menu de départ, où vous pouvez pré-établir toutes les options.

MODE: NORMAL, ENTRAÎNEMENT OU DÉMONSTRATION

MODE NORMAL: pour jouer un jeu. MODE ENTRAINEMENT: pour vous entrainer sur les cinq premiers niveaux mais sans que les sphères n'explosent. MODE DÉMONSTRATION: pour obtenir la même séquence de démonstration que précédement.

JOUEURS: UN OU DEUX

E-Motion peut être joué à deux joueurs simultanément, chacun d'eux contrôlant son propre vaisseau. Les deux joueurs doivent coopérer pour terminer un niveau. Les joueurs partagent un score commun.

COMMANDES JOYSTICK/CLAVIER

Ceci peut être établi selon votre préférence. Remarque: sur Atari ST, si vous jouez à deux avec les deux joueurs sur clavier, le jeu sera limité car l'ordinateur ne peut répondre immédiatement qu'à deux touches.

MODE CONTRÔLE: NORMAL OU ALTERNATIF

Le mode reconnu immédiatement par la plupart des gens est le mode poussée-droite-gauche utilisé par défaut. Comme alternative, cependant, il y a un autre mode, dans lequel gauche et droite fonctionnement comme en mode normal, mais haut permet d'accélérer et bas de freiner.

VITESSE DE ROTATION: RAPIDE OU LENTE

S'il vous semble difficile de contrôler votre vaisseau, essayez d'ajuster votre vitesse de rotation à **LENTE**. Le vaisseau tournera alors à une vitesse deux fois plus faible.

Après avoir sélectionné vos options, appuyez sur **FIRE** pour commencer le jeu. Vos choix sont gardés en mémoire jusqu'à la fin de la session, vous pouvez donc passer directement le menu en appuyant deux fois sur **FEU** après la page des titres.

COMMANDES

	CBM 64	SPECTRUM	AMSTRAD	ATST/AMIGA IBM PC
JOUEUR 1				
HAUT	W	Q	Q	W
BAS	X	A	A	X
GAUCHE	A	Z	Z	A
DROITE	S	X	X	S
FEU	ESPACE	C	C	ESPACE
JOUEUR 2				
HAUT	I	P	P	↑ ou 8 clavier numérique
BAS	,	L	L	↓ ou 2 clavier numérique
GAUCHE	K	B	B	← ou 4 clavier numérique
DROITE	L	N	N	→ ou 6 clavier numérique
FEU	RETURN	M	M	0 clavier numérique
GENERAL				
PAUSE	P	H	H	P
QUITTER	TOUCHE CBM	F & G	ESC	ESC
SAUVEGARDER LE JEU	D			
REPRENDRE LE JEU SAUVEGARDE	R			

EFFETS SONORES MARCHE/ARRET F9

	MODE CONTROLE 1	MODE CONTROL 2
HAUT		PROPULSION
BAS	VOLTE-FACE	DECELERATION
GAUCHE	ROTATION A GAUCHE	ROTATION A GAUCHE
DROITE	ROTATION A DROITE	ROTATION A DROITE
FEU	PROPULSION	VOLTE-FACE

SCORE

On vous accorde des points lorsque vous poussez des sphères les unes contre les autres: 200, 250 ou 300 points selon la couleur des sphères. A la fin de chaque niveau, un bonus de 500 points est accordé si aucune capsule n'est créée. Un bonus de 1000 points est accordé si aucune sphère n'explose pendant le niveau. On vous accorde une vie supplémentaire chaque fois que vous avez 20000 points.

E-Motion fut conçu, élaboré et programmé par The Assembly Line. Illustrations supplémentaires par Blue Turtle. Conversions en 8-bits par The Code Monkeys. Soutien technique et administratif par U.S. Gold Ltd.

E-MOTION

SCENARIO

E-MOTION si svolge nel mondo sub-atomico dove le particelle vengono fatte nascer, vengono accelerate, fatte entrare in collisione e distrutte. Strani legami elastici si possono formare tra le particelle e complessi reticoli possono bloccarti la strada. Ma stai attento: niente è stabile in questo strano mondo, e solo il più navigato ed esperto dei piloti nucleari puo impedire la fusione delle particelle...

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassetta: Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**, poi premi **RETURN.** Premi **PLAY** sul registratore.

CBM 64/128 Dischetto: Batti **LOAD"*",8,1** e premi **RETURN.** Il gioco si carica e gira automaticamente.

SPECTRUM Cassetta: Batti **LOAD""** e premio **INVIO.** Premi **PLAY** sul registratore.

AMSTRAD Cassetta: Premi **CTRL** e **INVIO** piccolo, poi premi **PLAY** sul registratore.

AMSTRAD Dischetto: Batti **RUN"DISK** e premi **INVIO.** Il gioco si carica e gira automaticamente.

ATARI ST & CBM AMIGA: Precauzioni anti-virus: spegni il computer e aspetta per 10 secondi. Metti il dischetto del gioco nel drive **A** o **dfØ** e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente. Quando inizia la musica, il caricamento è completato.

PC: Inserisci il dischetto del gioco nel drive A: Batti **A:** e premi **RETURN** per impostare il drive, poi, quando appare il sollecito, digita **EMOT** seguito da uno spazio e poi da una delle opzioni seguenti: C = CGE, E = EGA, T = TGA, V = VGA.

Quando carichi il gioco, DEVI specificare uno di questi moduli grafici. In aggiunta, sono disponibili i seguenti tasti di opzione.

Q per non avere alcun effetto sonoro o musica.
A per supporto Ad Lib (Prima di iniziare a caricare E-MOTION, la scheda Ad Lib acclusi alla scheda, devono essere già caricati).

Per installare su disco rigido, copia tutti i file in un folder sul disco rigido, ma il floppy originale deve essere presente sia per protezione sia (solo su ST e Amiga) perché i punteggi elevati possono essere salvati solo sul dischetto originale.

IL GIOCO

E-MOTION ti mette ai comandi di una nave che può essere ruotata a sinistra e a destra, e mossa nella direzione verso cui è rivolta. La nave si usa per spingere delle sfere colorate sullo schermo e ciascuna sfera puo essere di uno di tre colori diversi (o tre forme diverse). All'inizio di un livello, queste sfere pulsano lentamente, ma col progredire dei livelli, pulsano sempre più velocemente fino ad esplodere. Ogni volta che una sfera esplode, si perde energia (indicata da una barra in alto sullo schermo). Quando la barra arriva a zero, perdi una vita. Quando hai perso tutte le vite, il gioco termina. La strategia è evitare le sfere che esplodono spingendo due sfere dello stesso colore (o della stessa forma) una contro l'altra. In questo modo, scompaiono senza far danni. Se per caso spingi due sfere di colore diverso (o di forma diversa), quando s'incontrano rilasciano una piccola capsula. All'inizio questa può essere raccolta per ricaricare le energie, ma se la lasci stare troppo a lungo, cresce fino a diventare una sfera completa che devi poi eliminare. Se sullo schermo rimane solo una sfera, ovviamente non la puoi eliminare spingendola contra un'altra, per cui questa esplode immediatamente per terminare il livello.

Per rendere il tuo cammino ancora più complicato, sullo schermo sono sparsi dei tubi che sia la nave che le sfera urtano. Su alcuni livelli, le sfere possono essere collegate con bande elastiche, il che significa che quando vuoi spingere una sfera, questa si porta dietro le altre (o perfino la nave). Molti livelli hanno tutte le sfere che ti occorrono per finire, ma alcuni livelli superiori ne tralasciano alcune, il che ti obbliga a fare delle nuove sfere spingendo colori diversi.

Ogni quarto livello ce n'è uno di premio in cui hai la possibilità di fare punti premio senza perdere nessuna vita. Ci sono tre diversi tipi di livello premio e ognuno contiene le istruzioni su cosa devi fare per segnare punti.

In tutto, ci sono 50 livelli e quando li hai completati arriva la sequenza di congratulazione.

In più, nel gioco ci sono 5 premi segreti da scoprire. Ogni volta che ne scopri uno, un messaggio appare alla fine del livello dove l'hai trovato.

PER INIZIARE

E-MOTION richiede un monitor a colori e si gioca meglio con il joystick (anche se si può usare la tastiera). Quando il gioco è caricato, appare la videata titolo seguita dalla pagina del punteggio elevato e poi dal modulo di dimostrazione. Osservando quest'ultimo, puoi farti un'idea di che cosa aspettarti quando inizi a giocare. Per andare sul menu di apertura, premi il bottone di **FUOCO**, poi predisponi tutte le opzioni.

MODULO: NORMALE, ESERCITAZIONE O DIMOSTRAZIONE

Modulo normale: esegui il gioco. Modulo esercitazione: provi i primi cinque livelli ma senza esplosione delle sfere. Modulo dimostrazione: gira la stessa sequenza che vedi nel modulo di attrazione.

PARTECIPANTI: UNO O DUE

E-MOTION può essere giocata da due persone simultaneamente, ciascuna delle quali controlla una propria nave. Entrambi i giocatori devono cooperare per finire un livello. I giocatori condividono un unico punteggio.

CONTROLLI JOYSTICK/TASTIERA

Questi possono essere impostati a seconda delle preferenze. Nota: Su Atari ST, giocare in due con la tastiera risulta in una limitazione perché si possono scoprire solo due tasti alla volta.

MODULO DI CONTROLLO: NORMALE O ALTERNATIVO

Il modulo più comunemente riconosciuto da tutti è quello di sinistra-destra-spinta usato come default. Alternativamente, comunque, c'è un altro modulo dove sinistra e destra funzionano normalmente ma dove SU accelera e GIÙ frena.

VELOCITÀ DI ROTAZIONE: VELOCE O LENTA

Se trovi difficile controllare la nave, regola la velocità di rotazione su LNTO. La nave prenderà a ruotare a velocità dimezzata.

Dopo aver selezionato le opzioni, premi **FUOCO** per iniziare il gioco. Le tue preferenze vengono memorizzate per il resto della sessione, in modo che puoi passare oltre il menu premendo **FUOCO** due volte all pagina titolo.

CONTROLLI

	CBM 64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/Amiga IBM PC
GIOCATORE 1				
Su	W	Q	Q	W
Giù	X	A	A	X
Sinistra	A	Z	Z	A
Destra	S	X	X	S
Fuoco	BARRA	C	C	BARRA
GIOCATORE 2				
Su	I	P	P	↑ o 8 su numer
Giù	,	L	L	↓ o 2 su numer
Sinistra	K	B	B	← o 4 su numer
Destra	L	N	N	→ o 6 su numer
Fuoco	RETURN	M	M	0 su numer
GENERALE				
Pausa	P	H	H	P
Abbandona	Tasto CBM	F & G	ESC	ESC
Salva Gioco	D			
Ripristina Gioco Salvato	R			
Sonoro				F9

	MODULO CONTROLLO 1	MODULO CONTROLLO 2
Su		SPINGE
Giù	ROVESCIA	RALLENTA
Sinistra	RUOTA SINISTRA	RUOTA SINISTRA
Destra	RUOTA DESTRA	RUOTA DESTRA
Fuoco	SPINGE	ROVESCIA

PUNTEGGIO

I punti vengono assegnati per spingere le sfere; 200, 250 o 500 punti, a seconda del colore delle sfere. Al termine di ciascun livello, viene assegnato un premio di 500 punti se non sono state create capsule. Un premio di 1000 punti viene assegnato se nessuna sfera esplode durante il livello. Ogni 20.000 punti, viene assegnata una vita supplementare.

E-MOTION è stato concepito, disegnato e programmato da The Assembly Line. Materiale artistico aggiunto della Blue Turtle. Conversionie a 8-bit della The Code Monkeys. Supporto tecnico a amministrativo della U.S. Gold Ltd.